« Ami.es de l'aventure, l'aventure nous appelle » (micro pbta style)

Ce jeu est né de mon amour pour, « le merveilleux voyage de Nils Olgersonn », « Les Goonies », « 20th Century Boys », les intros de Stephen King. J'ai réussi à l'imaginer grâce à mes lectures, entre autres, des jeux de Vivien Féasson et du Green Dawn Mall de Côme Martin, un très grand merci à eux pour leurs inspirations!
Vous êtes de 3 à 6 ami.es

Choisissez un prénom et un âge pour votre personnage voici quelques idées :

Prénoms unisexes		Surnoms imaginaires		Prénoms Divers Féminins		Prénoms Divers Masculins	
1	Joey	1	Slice	1	Nya		
2	Charlie	2	Glove	2	Antar		
3	Cam	3	Nimble	3	Xiu		
4	Alex	4	Lock	4	Asha		
5	Max	5	Wish	5	Huang		
6	Sam	6	Soka	6	Iluak		

Choisis un style de personnage parmi :

		1 d avantage cette action : lance 3d6 garde les 2 meilleurs
1	Plutôt Agité	« C'est quoi ton problème ! »
2	Très Gourmand	« Non en fait ça va ! »
3	Assez Maladroit	« Vas-y je me tire »
4	Plutôt Fainéant	« Je suis sûr qu'il y a un truc là »
5	Très Bavard	« Hey mais je te connais toi !»
6	Assez Farfelu	« C'est bon je sais où on va ! »

Vos actions communes

Vous avez XX actions communes que vous pouvez jouer à tout moment, de votre initiative ou à celle du Guide :
1-« C'est quoi ton problème ? »
2-« Hey mais je te connais toi !»
3-« Vas-y je me tire »
4- « Je suis sûr qu'il y a un truc là »
5-« C'est bon je sais où on va ! »
6-« Non en fait ça va ! »
7- « Allez fais pas chier ! »

Lis un peu le récap de ces actions puis attribue respectivement à chacune comme il te plaît : +3, +2, +1, +1, +0, +0, -1

Quand tu es acculé physiquement, que tu dois te défendre ou être offensif, décris ce que tu veux faire et lances 2d6+ « C'est quoi ton problème ? » :

- a- 7- « Son problème c'est toi » demande au Guide ce qu'il se passe
- b- 8-10 « Je m'en sors mais… » Le Guide qui te dis ce que ça coute
- c- 11+ : « Je vais te dire ce que c'est ton problème » ouais explique nous !

Quand tu as besoin d'un pnj, décris le et lance 2d6 + « Hey mais je te connais toi !» :

- a- 7- « Ok je te connais pas vraiment » dis Guide il nous arrive quoi ?
- b- 8-10 : « En fait on se connait un peu, tu m'aides mais…» Guide il se passe quoi ?
- c- 11+ : « BFF je vous dis ce qu'il se passe ! »

Quand tu as besoin d'aller vite, d'être discret, décris ce que tu comptes faire et lances 2d6+ « Vas-y je me tire » :

- a- 7- « Ok Guide je t'écoute ! »
- b- 8-10 : « Ok j'y laisse des plumes » Guide c'est quoi le topo ?
- c- 11+ : « Enooorme !! » Fais-nous le topo !!

Quand tu cherches des trucs, décris ce que tu cherches et lances 2d6+ « Je suis sûr qu'il y a un truc là »

- a- 7- : Heu, dis-moi Guide: j'ai trouvé quoi ?
- b- 8-10 : Bon, stylé, mais dis-moi Guide il y a une blague ?

c- 11+ : Alors dis-nous : tu as trouvé quoi ?

Quand tu sais le chemin, décris le chemin et décris l'endroit que tu penses trouver puis lance 2d6+ « « C'est bon je sais où on va ! »

a- 7- « En fait je me suis trompé » Guide c'est pas trop la galère ?
b- 8-10 « Alors c'est par là mais… » Guide il se passe quoi ?
c- 11+ « Je vous l'avais dit » explique nous où on arrive !

Quand le Guide te dis que t'as la honte ou que tu es fatigué lance 2d6+ « Non en fait ça va ! »:

a- 7- « En fait ça va pas » tu perds 2 niveaux de Honte/Fatigue
b- 8-10 : « Ça va moyen » tu perds 1 niveau de Honte/Fatigue
c- 11+ : « Ça va nickel et toi ?? »

Quand tu veux qu'un autre pj te suive et qu'il ne le souhaite pas, lance 2d6+ « Allez fais pas chier ! » :

a- 7- : Donne lui 1 point d'aventure, il fait pas chier, il te suit !
b- 8+ : Il te donne 1 point d'aventure, mais toi tu fais plus chier, il te suit pas et tu fais comme il dit!

Points d'aventure :
1 point d'aventure sert : Guérir 1 niveau de honte, Guérir 1 niveau de fatigue, Rendre ton prochain jet de dés explosifs.
Vous gagnez un point d'aventure dès que vous faites 7- à un jet.

Conseil aux joueurs : Soyez proactifs : Proposez ! Proposez ! Proposez ! N'hésitez jamais à vous mettre dans la merde ! Tentez toutes les actions au moins une fois ! Tirez-vous gentiment dans les pattes et lancez 2d6+ « allez fais pas chier ».

Conseil au Guide : Soyez à l'écoute de toutes les propositions : Allez toujours dans le sens des joueurs !!! Proposez à chaque joueur toutes les actions au moins une fois !

Le guide du Guide

Vous êtes le guide de cette belle petite bande, à vous de leur faire vivre un beau voyage inattendu et riche en émotions.

Conseil au Guide : Soyez à l'écoute de toutes les propositions : Allez toujours dans le sens des joueurs !!! Rebondissez sur leurs actions ! Proposez à chaque joueur toutes les actions au moins une fois !

Quand vous êtes bloqué : posez des questions aux joueurs, ils arrivent dans un endroit ? Demandez qui ils voient et ce qu'ils voient

Comme il faut aller vite voici un petit jeu de construction pour créer le cadre de jeu, nous démarrons à une époque contemporaine.

Choisissez ou jetez 1d6 pour le cadre, faites jouer une courte scène d'intro puis terminer par une ellipse. Durant cette scène vous pouvez leur faire tester quelques actions, mais ne donnez aucune honte ni fatigue !! La scène doit durer 15/20minutes.

Cadre		Faites jouer une scène d'intro
1	Ils sont en pension, c'est l'extinction des lumières, le pion rode	En mode escape game comment sortent-ils, qui rencontrent-ils, faites un tour de table
2	Ils sont allés passer l'après-midi chez l'oncle de l'un d'eux (lequel ?)	L'oncle trafique dans le coin et les surveille d'un œil, à quoi ça ressemble chez l'oncle ? Comment s'occupent-ils pour tuer leur ennui, et comment s'organisent-ils pour se faire la malle ? Faites un tour de table
3	C'est l'anniversaire de l'un d'entre eux (lequel ?)	Les parents sont en télétravail, ils sont tout seul à la maison, qu'ont-ils décidé de faire ? A quoi ressemble la maison ? Frère ? Sœur ?
4	Ils sont partis vadrouiller en vélo mais c'est la tombée de la nuit !	Qui a un problème avec son vélo, qui décide d'appeler à l'aide et s'aperçoit qu'il n'y a aucun réseau, qui voit cet animal énorme qui rode dans le coin, faites un tour de table.
5	Ils partent camper dans les champs, le temps d'un week end	Ils sont bien sûr parti à pied dans un endroit paumé et ont fait le pari de pas prendre leur téléphone, c'est l'après-midi il fait très chaud, ils ont soif et rien à l'horizon pour se sustenter. Faites un tour de table
6	Ils s'ennuient un jour férié	D'ailleurs où sont-ils que font-ils, où décident-ils d'aller ? Faites un tour de table.

Après l'ellipse poser l'enjeu et demandez-leur que faites-vous ? Et faites un tour de table.

Enjeux		Pour construire votre petite aventure, inspirez profondément, puis répondez à ces questions et notez vos idées sans trop décrire :
1	Ils ont trouvé une trappe /placard et ils sont entrés dans un monde imaginaire, problème la porte derrière eux n'existe plus	Quelle est la spécificité de ce monde imaginaire, qu'y rencontre-t-on ? Pourquoi la porte a disparu ? A quel endroit du monde se trouve-t-elle ?
2	Ils ont mangé des fruits sauvages et se sont miniaturisés, ils parlent le langage des animaux et sont grands comme des souris problème il n'existe qu'une personne pouvant leur rendre leur apparence	Cette personne est-elle un animal ? Pourquoi peut-il leur rendre leur taille ? Il est loin à combien de jours de voyage ? Pourquoi les aideraient-ils ? Comment apprennent-ils ce dont ils ont besoin pour le satisfaire ?
3	Ils sont enfoncés dans les bois mais se sont perdus, il se retrouve au milieu d'une étrange guerre, problème ils doivent y mettre fin pour s'en sortir	Qui est en guerre ? Depuis combien de temps ? Trouvez un motif loufoque.
4	Ils surprennent une discussion d'un promoteur qui prévoit de voler la maison d'une Mamie, problème, pour l'aider il faut retrouver sa fille disparue.	La fille possède les droits de propriétés, décidez si elle a été enlevé ou si elle se cache, décidez où, que faudra-t-il faire pour la retrouver ? que faudra-il faire pour qu'elle soit sauve et fasse valoir ses droits ?
5	Ils ont découvert une étrange boite ils décident de l'activer et se retrouvent projeter dans une autre époque, problème il faut trouver une autre boite pour rentrer	Décidez quelle époque, trouvez un endroit où se trouve l'autre boite, appartient-elle à quelqu'un est-elle perdue ? que devront-ils faire pour la retrouver ?
6	Ils sont pris dans une tempête violente et quand ils en sortent ils sont pris en chasse par d'étranges personnages, problème ils sont la clé pour sortir de la tempête	A quoi ressemblent ces personnages, réels ou fantastiques ? Pourquoi les chassent-ils ? A quoi ça ressemble l'intérieur de cette tempête, un espace vierge remplie de dunes, ou un labyrinthe tentaculaire technologique, ou des ruines d'une époque antique, ou quoi d'autre?

Cette étape vous permet d'avoir quelques idées, les autres se développeront avec les actions des joueurs, laissez du mystère….

Trouvez 4 pnj qui vont les aider, et 4 pnj qui vont leur mettre des bâtons dans les roues !

Le voyage se déroule en 3 épisodes, pour chacun tirez une « Ambiance », chacun de vos personnages est affectée par l'Ambiance durant l'étape.

Le premier épisode c'est bien sûr votre point de départ, le deuxième un endroit quelque part durant votre voyage et le 3ème l'hypothétique fin de votre périple ou pas….

Quand tu te retrouves bloqué dans un endroit, lance 2d6+ « c'est dégueulasse !!! » 7- : ça va pas s'arranger 8-10 : dis MC c'est quoi le topo je m'en sors mais ? 11+ : c'est qui le patron ! Je t'explique comment je m'en sors !